

(13)

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-275457
 (43)Date of publication of application : 30.09.2003

(51)Int.Cl.

A63F 9/00

(21)Application number : 2002-079603
 (22)Date of filing : 20.03.2002

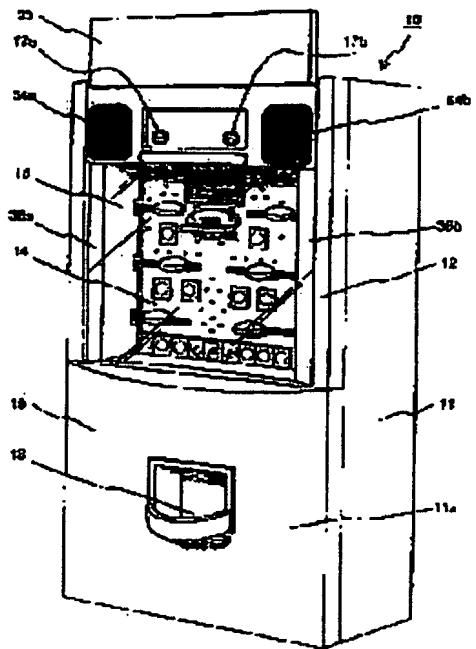
(71)Applicant : ARUZE CORP
 (72)Inventor : HARA SHINJI
 KOGO JUNICHI
 HAYASHI KENTARO

(54) MEDAL GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a medal game machine capable of enhancing a challenging spirit of a player to a medal game.

SOLUTION: A medal inputted from a slot 17 drops along a panel face of a game panel 14. At this time, an obstacle reciprocates along a horizontal direction to block entry of the medal to prize holes. When the medal avoids the obstacle and enters a prize hole, medals of a number responding to the type of the prize hole are delivered from a delivery port 18. A video game displaying a state of the medal game including the entry of the medal into the prize hole and movement of the obstacle is displayed with a predetermined plot in a display device 32. Medals of a number responding to progress of the video game are delivered.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 13.12.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-275457

(P2003-275457A)

(43)公開日 平成15年9月30日 (2003.9.30)

(51)Int.Cl.

A 63 F 9/00

識別記号

508

512

F I

A 63 F 9/00

マーク*(参考)

508 G

512 B

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 15 頁)

(21)出願番号 特願2002-79603 (P2002-79603)

(22)出願日 平成14年3月20日 (2002.3.20)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 原 伸次

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロ
ンティアビル

(72)発明者 向後 淳一

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロ
ンティアビル

(74)代理人 100086586

弁理士 安富 康男 (外5名)

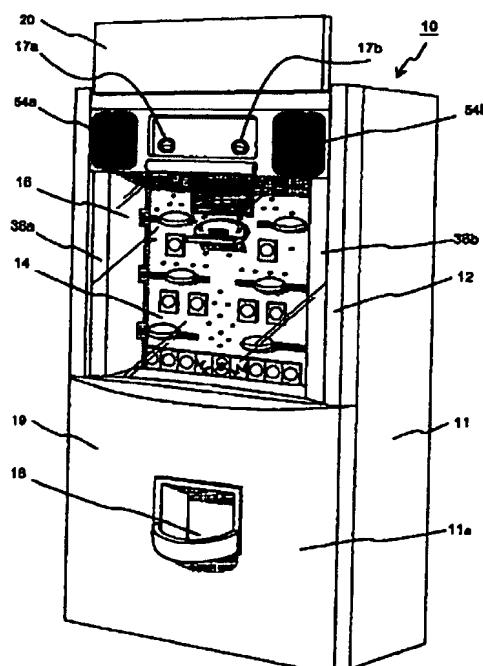
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 メダルゲーム機

(57)【要約】

【課題】 遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を増進し得るメダルゲーム機を提供すること。

【解決手段】 投入口17から投入されたメダルは、遊技盤14の盤面に沿って落下する。このとき、障害体は、左右方向に沿って往復運動し、入賞口へのメダルの入賞を邪魔する。障害体を避けてメダルが入賞口に入賞すると、その入賞口の種に応じた枚数のメダルが排出口18に払い出される。一方、表示装置32には、入賞口へのメダルの入賞及び障害体の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表示するビデオゲームが表示される。このとき、ビデオゲームの攻略度合いに応じた枚数のメダルが払い出される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 床面に対して垂直方向に沿って伸びており且つ高さ寸法が奥行き寸法に比して大に設定されている、筐体の前面において、遊技盤を中心として、上方にメダル投入口が設けられている一方、下方にメダル排出口が設けられているものであって、上記遊技盤の盤面上の適所に配置されている複数のメダル入賞口と、上記遊技盤に予め定める方向に沿って往復運動自在に装着されており、上記各入賞口へのメダルの入賞を邪魔する複数の障害体と、上記筐体の前面の適所に配置されている表示装置と、この表示装置に、上記各入賞口へのメダルの入賞及び上記各障害体の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表現するビデオゲームを表示する表示手段と、上記投入口から投入され且つ上記遊技盤の盤面上を落下してきたメダルが上記入賞口に入賞したとき、その入賞口の種類に応じた枚数のメダルを上記排出口に払い出す一方、上記表示装置に表示されているビデオゲームの攻略度合いに応じた枚数のメダルを上記排出口に払い出す払出手段とを備えていることを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項2】 請求項1記載のメダルゲーム機において、上記表示装置には、複数のシンボルが表示されている回転リールが備えられており、上記各障害体にメダルが保持されたことを条件として、予め定めるタイミングで上記リールを回転・停止させ、この停止時に決定したシンボルに応じて、ビデオゲームのモードをビデオゲーム攻略に有利な特典を遊技者に対して与えるモードに移行させる移行手段をさらに備えていることを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項3】 請求項1又は2に記載のメダルゲーム機において、ネットワーク上で各種のサービスを提供するサーバーと相互に通信を行う通信手段をさらに備えており、上記サーバーは、互いにストーリー性が異なる複数のビデオゲームソフトを格納しており、上記通信手段からのソフト入替要求信号に呼応して、複数のビデオゲームソフトのうちから当該要求信号に応じたビデオゲームソフトを当該通信手段に対して配信することを特徴とするメダルゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ビデオゲーム表示機能を有するバーチカルメダルゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】 一般に、メダルゲーム機は、多数のメダルが予め堆積されている遊技盤面上でメダルプッシャーを一定のストロークで往復運動させる構造を採用しており、遊技者が、遊技盤面の適宜の箇所を狙い且つメダルプッシャーが通過したタイミングを見計らってメダルを投入することによって、ゲームが行われるようになっている。

【0003】かかるメダルゲーム機の典型的な例として、特開平8-19661号公報に開示されている技術を挙げることができる。

【0004】この公開公報で提案されているメダルゲーム機では、メダルプッシャーを往復運動の方向と平行に分割した複数のプッシャープレートから構成し、各プッシャープレートを個別に移動させることによって、メダルプッシャーでメダルを押し出すとき、メダルの動きに多様な変化を与えるようにしている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記公開公報に係るメダルゲーム機には、以下の問題点が指摘されている。

【0006】すなわち、上記先行技術に係るメダルゲーム機では、遊技盤上に投入されたメダルをメダルプッシャー（各プッシャープレート）で押し出し、この押し出された投入メダルが遊技盤上に堆積しているメダルに当たって衝撃を与え、この衝撃によって堆積メダルが落下口に向かって押され、この落下口に落ちたメダルが排出口に払い出されるようになっている。このように、ゲームを成立させる態様が極めて単純であること、及び遊技終了後に払い出されたメダルの枚数を確認するまではメダルの払出手数に予想がつかないこと等が相俟って、ややもすれば遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を殺ぐ恐れがある。

【0007】本発明は、上記技術的課題に鑑みなされたもので、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を増進し得るメダルゲーム機を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するため、本発明に係るメダルゲーム機は、床面に対して垂直方向に沿って伸びており且つ高さ寸法が奥行き寸法に比して大に設定されている、筐体の前面において、遊技盤を中心として、上方にメダル投入口が設けられている一方、下方にメダル排出口が設けられているものであって、上記遊技盤の盤面上の適所に配置されている複数のメダル入賞口と、上記遊技盤に予め定める方向に沿って往復運動自在に装着されており、上記各入賞口へのメダルの入賞を邪魔する複数の障害体と、上記筐体の前面の適所に配置されている表示装置と、この表示装置に、上記各入賞口へのメダルの入賞及び上記各障害体の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表現するビデオゲームを表示する表示手段と、上記投入口から投入され且つ上記遊技盤の盤面上を落下してきたメダルが上記入賞口に入賞したとき、その入賞口の種類に応じた枚数のメダルを上記排出口に払い出す一方、上記表示装置に表示されているビデオゲームの攻略度合いに応じた枚数のメダルを上記排出口に払い出す払出手段とを備えている。

【0009】上記構成において、投入口から投入された

メダルは、遊技盤の盤面上に沿って落下する。このとき、障害体は、予め定める方向に往復運動し、入賞口へのメダルの入賞を邪魔する。障害体を避けてメダルが入賞口に入賞すると、払出手段は、その入賞口の種類に応じた枚数のメダルを排出口に払い出す。一方、表示手段は、表示装置に、入賞口へのメダルの入賞及び障害体の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表現するビデオゲームを表示させる。このとき、払出手段は、表示装置に表示されているビデオゲームの攻略度合いに応じた枚数のメダルを排出口に払い出す。そのため、遊技者にとっては、ゲームを成立させる態様が多様化すると共に払い出されるメダルの枚数についてある程度予想がつくようになる。その結果、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を増進させることができる。

【0010】上記のように、本メダルゲーム機には、ビデオゲーム表示機能が付与されている。そこで、ゲームセンターに複数台のメダルゲーム機を集約的に設置する場合を想定すると、メダルゲーム機毎に互いにカテゴリー（ストーリー性）の異なるビデオゲームソフトを供給するだけで、メダルゲーム機毎にメダルを獲得することを目的とした独自の世界観（ストーリー性）を遊技者に対して提示することができる。その結果、初心者から熟練者まで幅広い遊技者のニーズに対応したメダルゲーム機を提供することが可能となる。

【0011】上記メダルゲーム機において、上記表示装置には、複数のシンボルが表示されている回転リールが備えられており、上記各障害体にメダルが保持されたことを条件として、予め定めるタイミングで上記リールを回転・停止させ、この停止時に決定したシンボルに応じて、ビデオゲームのモードをビデオゲーム攻略に有利な特典を遊技者に対して与えるモードに移行させる移行手段をさらに備えている。

【0012】上記構成において、移行手段は、障害体にメダルが保持されたか否かを判別する。この判別の結果、メダルが障害体に保持されたと判別すると、移行手段は、リールを回転・停止させる。リールの停止時にシンボルが決定すると、移行手段は、決定されたシンボルに応じて、ビデオゲームのモードをビデオゲーム攻略に有利な特典を遊技者に対して与えるモードに移行させる。それゆえ、ゲームを成立させる態様はより一層多様化することになる。その結果、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲をより一層増進させることができる。

【0013】上記メダルゲーム機は、ネットワーク上で各種のサービスを提供するサーバーと相互に通信を行う通信手段をさらに備えており、上記サーバーは、互いにストーリー性が異なる複数のビデオゲームソフトを格納しており、上記通信手段からのソフト入替要求信号に呼応して、複数のビデオゲームソフトのうちから当該要求信号に応じたビデオゲームソフトを当該通信手段に対し

て配信する。

【0014】上記構成によれば、人手を介することなく、オンライン配信によりビデオゲームソフトの供給及び交換が達成される。その結果、メダルゲーム機のゲームセンターへの集約的な設置に貢献することになる。

【0015】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について添付図面に基づき説明する。

【0016】実施の形態1

10 <機械的構成> 図1を参照して、本実施の形態1に係るメダルゲーム機10は、筐体11と、筐体11の前面11aの中央部に組み付けられている枠体12と、枠体12の後方に組み込まれている遊技盤14と、枠体12の前面において当該枠体12の窓枠16（遊技盤14）の上側に配置されているメダル投入口17a、17bと、筐体11の前面11aにおいて窓枠16の下側に配置されているメダル排出口と、正面から見て枠体12の上部両端に配置されているスピーカー54a、54bと、枠体12の両側端に配置されている装飾ランプ36a、36bとを備えている。

20 【0017】なお、以下の説明において、投入口17a、17bを総称するときは「投入口17」と称し、スピーカー54a、54bを総称するときは「スピーカー54」と称し、装飾ランプ36a、36bを総称するときは「装飾ランプ36」と称する。

【0018】筐体11は、床面に対して垂直方向に沿って伸びており、高さ寸法が奥行き寸法に比して大に設定されている。この筐体11の前面の下部には、排出口18の外周を覆うように、装飾板19が着脱自在に取り付けられており、上部にも装飾板20が着脱自在に取り付けられている。このように、装飾板19、20を筐体11の前面11aに対して着脱自在に取り付け可能とすることにより、遊技盤の変更に伴い、変更する遊技盤に多くのバリエーションを持たせることができる。その結果、遊技者に対して、飽きのこないメダルゲーム機を提供することが可能となる。

30 【0019】投入口17は、多数のメダルを連続して投入することができ、且つ、メダルの種類（大きさ）を問わず投入することができる大きさに設定されている。それゆえ、遊技盤に多くのバリエーションを持たせることができ、遊技者に対して、飽きのこないメダルゲーム機を提供することが可能となる。

40 【0020】装飾ランプ36の前方には、所定の装飾が施されている装飾部材（図示せず）が備えられており、当該装飾部材には、内側にある装飾ランプ36が点灯することにより、文字や図柄等が浮かび上がるようになっている。この装飾ランプ36は、枠体12に着脱自在に取り付けられている。それゆえ、遊技盤に多くのバリエーションを持たせて、遊技者に対し、飽きのこないメダルゲーム機を提供することが可能となる。

【0021】図2を参照して、上記投入口から投入されたメダルは、ガイドレール22a, 22bに沿って遊技盤14の盤面上(前面)に案内された遊技盤14の上部から下方に向かって落下する。このとき、メダルは、多数の障害釘24及び6個の障害体30a, 30b, 30c, 30d, 30e, 30fとの衝突によりその落下方向が変えられる。

【0022】なお、以下の説明において、ガイドレール22a, 22bを総称するときは「ガイドレール22」と称し、障害体30a～30fを総称するときは「障害体30」と称する。

【0023】ガイドレール22は、遊技盤14上において、表示装置32を挟んで左右に配置されており、その上端が遊技盤14の上部に対して軸線周りに回動自在に取り付けられている。このガイドレール22は、遊技盤14の後方に位置する駆動モーター100が駆動されると、その上端が中心として遊技盤14の盤面上に沿って所定角度の範囲で回動する。これにより、投入されるメダルの落下方向が決定される。

【0024】障害釘24は、遊技盤14の盤面の適所に打ち込まれている。なお、釘を打ち込む構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材製遊技盤14に金属製の棒状体を当該遊技盤14の前方に向かって突出するように植設する構成としてもよい。

【0025】障害体30は、遊技盤14上で落下するメダルが入賞口42a, 42b, 44a, 44b, 44c, 44d, 46a, 46b, 46c, 46d, 46e, 46f, 48a, 48b, 50に入賞するのを邪魔するためのものであって、各障害体30a～30fは、それぞれ、遊技盤14に形成されているスリット28a, 28b, 28c, 28d, 28e, 28fに沿って左右方向に往復運動するようになっている。

【0026】具体的には、第1の障害体30aに関連するスリット28aは、遊技盤14の左端上部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第1のスリット28aから当該障害体30aが突出している。第2の障害体30bに関連するスリット28bは、遊技盤14の左端中央部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第2のスリット28bから当該障害体30bが突出している。第3の障害体30cに関連するスリット28cは、遊技盤14の左端下部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第3のスリット28cから当該障害体30cが突出している。第4の障害体30dに関連するスリット28dは、遊技盤14の右端上部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第4のスリット28dから当該障害体30dが突出している。第5の障害体30eに関連するスリット28eは、遊技盤14の右端中央部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第5のスリット28eから当該障害体30eが突出している。第

6の障害体30fに関連するスリット28fは、遊技盤14の右端下部から中央に向かい且つ水平方向に沿って伸びており、この第6のスリット28fから当該障害体30fが突出している。それゆえ、上記駆動モーター100を駆動すると、各障害体30a～30dが各スリット28a～28fに沿って左右方向に往復移動する。

【0027】なお、第1のスリット28aの長さL1、第2のスリット28bの長さL2及び第3のスリット28cの長さL3の関係は、L1<L3<L2であり、一方第4のスリット28dの長さL4、第5のスリット28eの長さL5及び第6のスリット28fの長さL6の関係は、L4<L6<L5である(但し、L1=L4、L2=L5、L4=L6)。

【0028】障害体30には、上記投入口17から落下してくるメダルを保持するための保持部(図示せず)が設けられており、この保持部にメダル検知センサー52が備えられている。それゆえ、障害体30の保持部にメダルが保持された(障害体30にメダルが乗った)ことを検出できる。なお、メダル検知センサー52により障害体30にメダルが乗ったことが検出された場合には、障害体30は、遊技盤14の側端に退散する。

【0029】表示装置32は、入賞口42a, 42b, 44a～44d, 46a～46f, 48a, 48b, 50へのメダルの入賞及び障害体30の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表現するビデオゲームを表示するためのものであって、遊技盤14の盤面においてガイドレール22a, 22bの間に配置されている。この表示装置32のビデオゲーム画像を表示する部分は、液晶ディスプレイから成るものであってもよく、或いはブラウン管から成るものであってもよい。

【0030】なお、本実施の形態1においては、表示装置32を遊技盤14に設ける場合を示したが、表示装置32の設置位置は、遊技者が容易に視認可能な位置であれば、メダルゲーム機10の何処の位置に設けてよい。また、遊技盤14に対して表示装置32を一体的に設ける構成を採用したが、遊技盤14に開口を設け、この開口から表示装置32の表示画面が露出するように表示装置32を別途取り付ける構成としてもよい。

【0031】各入賞口42a, 42b, 44a～44d, 46a～46f, 48a, 48b, 50は、それぞれ、遊技盤14の盤面上に設けられている。具体的には、一般入賞42aは、第1のスリット28aの下方に配置されており、一方一般入賞口42bは、第3のスリット28dの下方に配置されている。これにより、各入賞口42a, 42bへのメダルの入賞は、それぞれ、各障害体30a, 30dにより邪魔される。一般入賞口44a, 44bは、第2のスリット28bの下方に配置されており、一方一般入賞口44c, 44dは、第4のスリット28eの下方に配置されている。これにより、各

入賞口44a, 44b及び44c, 44dへのメダルの入賞は、それぞれ、各障害体30b, 30eにより邪魔される。一般入賞口46a～46cは、第3のスリット28cの下方に配置されており、一方一般入賞口44d～46fは、第6のスリット28fの下方に配置されている。これにより、各入賞口46a～46c及び46d～46fへのメダルの入賞は、それぞれ、各障害体30c, 30fにより邪魔される。アウト入賞口48a, 4b及び特別入賞口50は、入賞口46a～46cと入賞口46d～46fとの間に配置されており、これら入賞口46a～46f, 48a, 48b, 50は、遊技盤14の下方において、左側から一般入賞口46a～46c、アウト入賞口48a、特別入賞口50、アウト入賞口48b、一般入賞口46d～46fの順で一列に並んでいる。

【0032】なお、以下の説明において、一般入賞口42a, 42bを総称するときは「一般入賞口42」と称し、一般入賞口44a～44dを総称するときは「一般入賞口44」と称し、一般入賞口46a～46fを総称するときは「一般入賞口46」と称し、アウト入賞口48a, 48bを総称するときは「アウト入賞口48」と称する。

【0033】一般入賞口42、一般入賞口44及び一般入賞口46の前面には、表示装置43a, 43b, 45a, 45b, 45c, 45d, 47a, 47b, 47c, 47d, 47e, 47fが備えられている。これら表示装置43a, 43b, 45a～45d, 47a～47fは、7セグメント表示方式を採用しており、ゲーム状態に関する2桁の数字が表示する。一方、一般入賞口42、一般入賞口44及び一般入賞口46の所定位置には、それぞれ、メダル検出センサー52が備えられている。このメダル検出センサー52によりメダルの入賞を検出すると、表示装置32において行われるビデオゲームの状態に変化が生じる。

【0034】なお、以下の説明において、表示装置43a, 43bを総称するときは「表示装置43」と称し、表示装置45a～45dを総称するときは「表示装置45」と称し、表示装置47a～47fを総称するときは「表示装置47」と称する。

【0035】アウト入賞口48及び特別入賞口50の所定位置には、それぞれ、メダル検出センサー52が備えられている。このメダル検出センサー52によりメダルの入賞が検出されると、上記ビデオゲームの状態に変化が生じる。

【0036】一般入賞口42, 44, 46、アウト入賞口48及び特別入賞口50の後方には、それぞれ、メダル搬送機構（図示せず）が備えられている。これらメダル搬送機構は、上記入賞口等に入賞したメダルをメダル貯留箱（図示せず）に搬送する。なお、メダル貯留箱は、筐体11内部に備えられている。

【0037】遊技盤14の盤面中央部であって、表示装置32の直下には、メダル放出口34及びメダル受け皿35を含むメダルプール体が配置されている。

【0038】メダルプール体は、遊技盤14に対して、第1の軸線周りに揺動自在に設けられ且つ第2の軸線周りに回動自在に設けられている。ゲーム開始前においては、放出口34から払い出された多数（例えば、100枚近く）のメダルを受け皿35上に保持した状態で、メダルプール体は揺動している（ゆらゆら漂っている）。

10 ゲーム中において、入賞口42, 44, 46、アウト入賞口48及び特別入賞口50にメダルが入賞したときには、入賞口の種類に応じてメダルが放出口34から所定枚数（例えば、数枚）のメダルが受け皿35に払い出されるケースがある。ジャックポットに至った場合では、メダルプール体を第2の軸線周りに回動させ、受け皿35で保持していたメダルを落下させ、上記排出口18から多量のメダルが払い出される。

【0039】なお、入賞口42, 44, 46及び特別入賞口50にメダルが入賞したときには、入賞口の種類に応じた枚数のメダルが上記排出口18から払い出されるが、ゲームの態様によっては、何れの入賞口42, 44, 46及び48並びに50にメダルが入賞しても、メダルが上記排出口18に払い出されるケースもある。

【0040】上記排出口18及びメダルプール体の放出口34から払い出されるメダルは、上記メダル貯留箱から払出装置を介して払い出される。

【0041】図3及び図4を参照して、枠体12の上部12aは、筐体11の上部12aに対して軸線周りに回動自在に取り付けられている。それゆえ、枠体12を開放することにより、メダルゲーム機10内部に組み付けられた遊技盤14を取り外すことが可能となる。

【0042】枠体12の側面には、側面カバー13が備えられており、この側面カバー13の端部には、上記障害体30を移動させるための切欠が形成されている。

【0043】上記遊技盤14は、ねじ等の固定部材により筐体11に組み付けられており、当該固定部材を取り外すと、図4に示すように、遊技盤14をスライド移動させることができる。それゆえ、同じシリーズである他の遊技盤15を筐体11に取り付けることができる。

40 【0044】上記筐体11の内部（遊技盤14の後方）には、上記メダル貯留箱及び主制御回路60が備えられており、主制御回路60は、接続ケーブル（図示せず）を介して遊技盤14と電気的に接続されている。

【0045】遊技盤14の後方には、駆動モーター100等を位置決めした状態で固定するための複数の固定用レール51を含むレール板が備えられている。

【0046】図5を参照して、駆動モーター100は、モーター本体100aと、モーター本体100aの一端に設けられている駆動軸100bと、モーター本体100aの他端に設けられている2つのねじ孔100cとを

備えている。

【0047】駆動モーター100の固定に際しては、固定用レール51に固定するための固定片55が用いられる。この固定片55には、ねじ孔55aが形成されている。駆動モーター側のねじ孔100c及び固定片側のねじ孔55aの両者に、2本のねじ57を螺合することにより、固定用レール51を挟持した状態で、駆動モーター100が固定される。

【0048】固定された駆動モーター100は、遊技盤14に組み付けることにより、その駆動軸100bと上記駆動機構とが接続される。その結果、遊技盤14上の障害体30の左右方向への往復運動が達成される。

【0049】<電気的構成>図6を参照して、主制御回路60は、CPU66、ROM(Read Only Memory)68、RAM(Random Access Memory)70、通信用インターフェイス回路74、乱数発生部65、及び入出力バス64、並びに第1のインターフェイス回路群62、第2のインターフェイス回路群72を備えている。

【0050】CPU66は、制御中枢を司るものであって、入出力バス64に接続されている。このCPU66には、第1のインターフェイス回路群72及び入出力バス64を介して、メダル検知センサー52の検知出力が与えられる。なお、メダル検知センサー52は、上記障害体30にメダルが乗ったとき、並びに上記一般入賞口42、44、46、アウト入賞口48及び特別入賞口60にメダルが入賞したときに、検知信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0051】ROM68は、メダルゲーム機10のゲーム全体の流れを制御する制御プログラム、制御プログラムを実行するための初期データ、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラム、表示装置32における表示制御をするプログラム、及び表示装置32に表示されるビデオゲームプログラム等を記憶するものであって、入出力バス64に接続されている。このROM68は、主制御回路60に着脱自在に装着されている。それゆえ、遊技盤14を遊技盤15に変更する際には、遊技盤14のROMと遊技盤15のROMと変更することにより、ゲーム内容が変更できる。

【0052】RAM70は、上記プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶するものであって、入出力バス64に接続されている。

【0053】通信用インターフェイス回路74は、公衆電話回線網やLAN(Local Area Network)等の通信回線を介してサーバー等と通信するためのものであって、入出力バスに接続されている。

【0054】乱数発生部65は、入出力バス64に接続されている。この乱数発生部65は、乱数を発生させるための命令がCPU66から発せられると、所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数值を示す信号を入出力バスに発する。この発生された乱数に基づき、CPU66

は、ゲームの進行状況を決定する。

【0055】第1のインターフェイス回路群62は、メダル検知センサー52及び入出力バス64に接続されている。

【0056】第2のインターフェイス回路群72は、スピーカー54、駆動モーター100、装飾ランプ36、払出装置56、表示装置32、及び表示制御装置200、並びに入出力バスに接続されており、CPU66における演算処理の結果に応じて上記各装置を制御するための駆動信号や駆動電力や各種の信号を上記各装置に供給する。

【0057】表示制御装置200は、表示装置32に接続されており、主制御装置から発せられる表示命令に基づいて表示装置32を制御する。

【0058】<ゲームの流れ>ここで、上記メダルゲーム機10のゲームの流れについて説明する。なお、ゲームをプレイする前の状態においては、障害体30が左右にゆっくりと左右方向に往復運動し、メダルプール体がメダルを積んでゆらゆら漂っている。このとき、表示装置32には、バックストーリー画面とゲームのデモンストレーション画面と表示される。

【0059】図7を参照して、CPU66は、投入口17にメダルが投入されたか否かを判別する(ステップS1)。ここで、メダルが投入されると、CPU66は、ゲームが開始されたと判断し、障害体30の左右方向への往復運動を激しくしてメダルの入賞口42、44、46、48、50への入賞を邪魔すると共に、表示装置32にビデオゲーム画面を表示する(ステップS2及びステップS3)。

【0060】因みに、ビデオゲーム画面としては、図10に示すシューティングゲーム画面を例示することができる。このシューティング画面の下部には、遊技者に各入賞口42、44、46、48、50をイメージさせるように、番号を付した状態で入賞口が描かれている。この画面上には、遊技者自身をイメージさせる女の子AC1(以下、「第1の攻撃キャラクターAC1」という)、女の子のペットであるブタAC2(以下、「第2の攻撃キャラクターAC2」という)、攻撃対象となる小型エイリアンTC1(以下、「第1の標的キャラクター-TC1」という)及び中型エイリアンTC2(以下、「第2の標的キャラクター-TC2」という)、並びにエイリアンの母船(以下、「第3の標的キャラクター」という)が登場する。なお、図10に示すゲーム画面においては、第3の標的キャラクターは登場していない。

【0061】上記ステップS2及びS3の処理が終了すると、入賞口側のメダル検知センサー52からの検知信号に基づき、CPU66は、入賞口42、44、46、48、50にメダルが入賞したか否かを判別する(ステップS4)。ここで、メダルが入賞口42、44、46、48、50に入賞したと判別すると、CPU66

は、ビデオゲームソフトに基づいた処理を行う（ステップS5）。具体的には、ビデオゲーム画面上において、第1の攻撃キャラクターAC1が第2の攻撃キャラクターAC2メダルが入賞した入賞口の番号に対応する位置に移動し、このキャラクターAC1が標的キャラクターTC1、TC2を攻撃・破壊する。このとき、装飾ランプ36が所定時間（例えば、1秒）点滅する。

【0062】上記ステップS5の処理が終了すると、CPU66は、入賞したのはアウト入賞口48か否かを判別する（ステップS6）。ここで、メダルが入賞したのはアウト入賞口48でないと判別すると、CPU66は、入賞口の種類に応じた枚数のメダルを排出口18に払い出す（ステップS7）。一方、入賞したのはアウト入賞口48であると判別すると、CPU66は、ビデオゲーム画面を遊技者にとって不利な状態にし（ステップS11）、次のメダル投入を待つ。具体的には、初期状態（攻撃キャラクターAC1、AC2の全てが登場した状態）に戻るか、若しくは規定の列のみ攻撃キャラクターAC1、AC2が復活する。

【0063】上記ステップS7の処理を終了すると、CPU66は数字が付された標的キャラクターAC1、AC2が破壊されたか否かを判別する（ステップS8）。ここで、数字を付した標的キャラクターAC1、AC2が破壊されたと判別すると、CPU66は、メダルプール体の受け皿35にその数字に応じた枚数のメダルを放出する（ステップS9）。一方、数字を付した標的キャラクターAC1、AC2が破壊されなかったと判別すると、CPU66は、次のメダル投入を待つ。

【0064】上記ステップS9の処理が終了すると、CPU66は、全ての標的キャラクターAC1、AC2が撃退されたか否かを判別する。ここで、全ての標的キャラクターAC1、AC2が撃退されたと判別すると、CPU66は、ジックポートゲーム処理を行う（ステップS12）。一方、全ての標的キャラクターAC1、AC2が撃退されなかったと判別すると、CPU66は、次のメダル投入を待つ。

【0065】図8を参照して、上記ステップS4において、入賞口42、44、46、48、50にメダル入賞しなかったと判別すると、障害体側のメダル検知センサー52からの検知信号に基づき、CPU66は、障害体30にメダルが乗ったか（保持されたか）否かを判別する（ステップS13）。ここで、メダルが障害体30に乗ったと判別すると、CPU66は、入賞口42、44、46、48、50へのメダルの入賞を邪魔しないように障害体30を遊技盤14の左右両側端に退散させると共に、ゲーム画面上に回転リールを表示し、このリールを回転・停止させる（ステップS14～ステップS16）。なお、回転リールには、例えば、図11に示すようなシンボルが表示されている。

【0066】上記ステップS14～ステップS16の一

連の処理を終了すると、CPU66は、シンボルが決定したか否かを判別する（ステップS17）。ここで、シンボルが決定したと判別すると、CPU66は、シンボルに応じた特典を与えるゲームモード処理を行い（ステップS18）、その後処理をステップS10に移す。一方、シンボルが決定しなかったと判別すると、CPU66は、次のメダル投入を待つ。

【0067】図9を参照して、上記ステップS13において、メダルが障害体30に乗らなかったと判別すると、CPU66は、入賞口42、44、46に注意シグナルが出たか否かを判別する（ステップS19）。注意シグナルは、障害体30が入賞口42、44、46の真上に位置することを条件として発生する。注意シグナルの発生状態としては、例えば、入賞口42、44、46の表示装置43、45、47の数字表示を点滅させることを例示することができる。ここで、入賞口42、44、46に注意シグナルが出たと判別すると、CPU66は、所定時間（例えば、5秒）以内に注意シグナル入賞口に関連する障害体30にメダルを乗せたか否かを判別する（ステップS20）。この判別処理において、注意シグナル入賞口に関連する障害体30にメダルを乗せたと判別すると、CPU66は、ステップS14以降の処理に移行する。一方、注意シグナル入賞口と関連する障害体30にメダルが乗せられなかったと判別すると、CPU66は、注意シグナル入賞口に表示されている数字に対応した数字（番号）が付されているビデオゲーム画面の入賞口の延長線上にある第1の標的キャラクターTC1を1つ追加（縦列より第1の標的キャラクターTC1を1つ追加）し（ステップS21）、次のメダル投入を待つ。

【0068】上記ステップS19において、入賞口42、44、46に注意シグナルが出でないと判別すると、CPU66は、次のメダル投入を待つ。

【0069】（ジャックポットゲーム）ジャックポットゲーム処理に移行すると、表示装置32に表示されているビデオゲーム画面上に第3の標的キャラクター（エイリアンの母船）が登場し、この第3の標的キャラクターを攻撃することになる。第3の標的キャラクターへの攻撃が成立すると、ジャックポット（ゲームクリア）となる。

【0070】上記攻撃ゲームが終了した後、遊技盤14上にあるメダルプール体をひっくり返し（回転し）、受け皿35上の多数（例えば、100枚以上）のメダルを遊技者に与える。

【0071】なお、メダルプール体にメダルを補充している間は、表示装置32にスタッフロールを流し、映画のエンディングのような演出が行われる。

【0072】（シグナルに応じた特典を与えるゲーム）
(1) 「同一番号ゲーム」

図11(a)に示す「同一番号」シンボルが選ばれる

と、各入賞口42, 44, 46の表示装置43, 45, 47に表示される数字が所定時間（例えば、6枚）全て同じとなる。この際に選ばれる数字は、遊技者にとって有利になるよう、ビデオゲーム画面上で標的キャラクターTC1, TC2が最も残っている縦列に属する入賞口番号である。

【0073】(2)「頭ミサイル発射ゲーム」
図11(b)に示す「頭ミサイル発射」シンボルが選ばれると、第1の攻撃キャラクター（女の子）AC1がメダルの入った入賞口に表示されている数字（番号）を中心とした縦3列の標的キャラクターTC1, TC2を攻撃して破壊できるようになる。なお、この攻撃は、1回のみ有効であり、メダルがアウト入賞口48に入ると無効になる。

【0074】(3)「ぶーキャンゲットチャンスゲーム」

図11(c)に示す「ぶーキャンゲットチャンスゲーム」シンボルが選ばれると、「ぶーキャン砲」を取得できる。「ぶーキャン砲」とは、第2の攻撃キャラクター（ペットのブタ）AC2が大砲になり、縦1列の標的キャラクターTC1, TC2を全て破壊できるアイテムである。

【0075】イベントに入ると、所定時間（例えば、10秒）入賞口42, 44, 46に表示されている数字の全てが消え、且つ、アウト入賞口46が無効となる。この状態のまま、障害体30があたかもダンスを踊っているようにリズミカルに左右に移動する。この障害体30にメダルを乗せることによって、1つの障害体30に対し1個の「ぶーキャン砲」を取得できる（但し、最大6個まで）。

【0076】イベントが終了した後、「ぶーキャン砲」により、メダルが入った入賞口42, 44, 46の数字に対応する番号に属する縦列の標的キャラクターTC1, TC2を一度に撃退できる。なお、アウト入賞口46にメダルが入ると、ストックした「ぶーキャン砲」は無効となる。

【0077】(4)「ボーナスゲーム」

図11(d)に示す「ボーナスゲーム」シンボルが選ばれると、ビデオゲーム画面は、通常画面（エイリアンシューティング画面）から別のビデオゲーム画面に移行する。具体的には、所定時間（例えば、10秒）標的キャラクター（エイリアン）TA1, TA2に攻撃キャラクター（ブタ）AC2が触れられないようにする綱引き的なゲームになる。

【0078】障害体30を避け入賞口42, 44, 46, 48, 50にメダルを入れれば、上記ゲーム画面上の攻撃キャラクターAC2を標的キャラクターTA1, TA2から奪取したことになり、1匹（1つ）の攻撃キャラクターを奪取する毎に、規定数（最大：15枚位）のメダルが払い出される。なお、障害体30は、「ぶー

キャンゲットチャンスゲーム」時と同様の動きをする。また、イベント中は、入賞口42, 44, 46の表示が変更され、アウト入賞口48及び特別入賞口50が無効となる。

【0079】ゲーム終了後、表示装置32に配当画面が表示される。この配当画面に助けた攻撃キャラクターAC2の数に対応するメダル枚数が表示されると共に、表示された枚数のメダルが払い出される。その後、ゲーム画面及び入賞口表示は、通常状態に戻る。なお、メダルの配当枚数は、最大で10枚～50枚程度である。

【0080】(5)「エイリアン退散」ゲーム
図11(e)に示す「エイリアン退散」シンボルが選ばれると、全ての障害体30が所定時間（例えば、10秒）遊技盤14の左右両側端に退散し、入賞口42, 44, 46, 48, 50に対しての妨害がなくなる。なお、アウト入賞口48にメダルが入ると、その時点で再び障害体30が左右に移動する。

【0081】(6)「ラッキーフラッシュゲーム」
ラッキーフラッシュゲームは、図11(f)に示す「ラッキーフラッシュ」シンボルが選ばれるか、或いは特別入賞口50にメダルが入ると、遊技可能となる。

【0082】上記条件が成立すると、所定時間（例えば、6秒）アウト入賞口48が無効となり且つ障害体30が遊技盤14の左右両側端に退散し、全ての入賞口42, 44, 46, 48, 50が狙い放題になる。これにより、多くの標的キャラクターTC1, TC2を破壊することが可能となる。

【0083】<作用・効果>本実施の形態1によると、以下の作用・効果を奏する。

【0084】(1)投入口17から投されたメダルは、遊技盤14の盤面上に沿って落下する。このとき、障害体30は、左右方向に沿って往復運動し、入賞口42, 44, 46, 50へのメダルの入賞を邪魔する。障害体30を避けてメダルが入賞口42, 44, 46, 48, 50に入賞すると、その入賞口の種類に応じた枚数のメダルが排出口18に払い出される。一方、表示装置32には、入賞口42, 44, 46, 48, 50へのメダルの入賞及び障害体30の動きを含むメダルゲームの状態を予め定めるストーリー性を持たせて表現するビデオゲームが表示される。このとき、表示装置32に表示されているビデオゲームの攻略度合いに応じた枚数のメダルが払い出される。そのため、遊技者にとっては、ゲームを成立させる態様が多様化すると共に払い出されるメダルの枚数についてのある程度予想がつくようになる。その結果、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を増進させることができる。

【0085】(2)上記のように、本メダルゲーム機10には、ビデオゲーム表示機能が付与されている。そこで、ゲームセンターに複数台のメダルゲーム機を集約的に位置する場合を想定すると、メダルゲーム機毎に互い

にカテゴリー（ストーリー性）の異なるビデオゲームを供給するだけで、メダルゲーム機毎にメダルを獲得することを目的とした独自の世界観（ストーリー性）を遊技者に対して提示することができる。その結果、初心者から熟練者まで幅広い遊技者のニーズに対応したメダルゲーム機を提供することができる。

【0086】(3) 障害体30にメダルが乗ったか（保持されたか）否かが判別される。この判別の結果、メダルが障害体30に乗ったと判別されると、表示装置32において、リールを回転・停止させる。リールの停止時にシンボルが決定すると、決定されたシンボルに応じて、ビデオゲームのモードをビデオゲーム攻略に有利な特典を遊技者に対して与えるモードに移行する。そのため、ゲームを成立させる様様はより一層多様化することになる。その結果、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲をより一層増進させることができる。

【0087】実施の形態2

図12を参照して、本実施の形態2に係るメダルゲーム機10の特徴は、インターネットN上で各種のサービスを提供するサーバー80と相互に通信を行う点、及びサーバー80は、互いにストーリー性が異なる複数のビデオゲームソフトを格納しており、メダルゲーム機10からのソフト入替要求信号に呼応して、複数のビデオゲームソフトのうちから当該要求信号に応じたビデオゲームを当該メダルゲーム機10に対して配信する点にあり、その他の構成は上記実施の形態1とほぼ同様である。

【0088】なお、ROM68については、EPROM(Erasable Programmable Read-OnlyMemory)やEEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)等に代表される、プログラムの書き替えが可能なものを採用する必要がある。

【0089】本実施の形態2によると、上記実施の形態1と同様の作用・効果を奏することに加えて、以下の作用・効果を奏する。

【0090】すなわち、人手を介することなく、オンライン配信によりビデオゲームソフトの供給及び交換が達成される。その結果、メダルゲーム機10のゲームセンターへの集約的な設置に貢献することになる。

【0091】なお、本発明は上記実施の形態1及び実施の形態2に限定されるものではなく、本発明の請求の範

囲内の種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【0092】

【発明の効果】以上のお説明から明らかに通り、本発明によると、設置スペースを小さくしてゲームセンターに設置される台数に余り制限を受けないようにし、且つ、遊技者のメダルゲームへの挑戦意欲を増進し得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態1に係るメダルゲーム機の外観構成を示す斜視図

【図2】 遊技盤の構成を示す正面図

【図3】 遊技盤の交替手順を説明するための斜視図

【図4】 遊技盤の交替手順を説明するための斜視図

【図5】 駆動モーターと固定レールとの関係を示す分解斜視図

【図6】 電気的構成を示すブロック図

【図7】 ゲームの流れを示すフローチャート

【図8】 ゲームの流れを示すフローチャート

【図9】 ゲームの流れを示すフローチャート

【図10】 ビデオゲーム画面の一例を示す図

【図11】 シンボルの一例を示す図

【図12】 本発明の実施形態2に係るメダルゲーム機を利用したシステムの構成を示す図

【符号の説明】

10 メダルゲーム機

11 筐体

14 遊技盤

17 (17a, 17b) 投入口

18 排出口

30 (31a～30f) 障害体

32 表示装置

42 (42a, 42b), 44 (44a～44d), 4

6 (46a～46f), 48 (48a, 48b), 50

入賞口

66 CPU

68 ROM

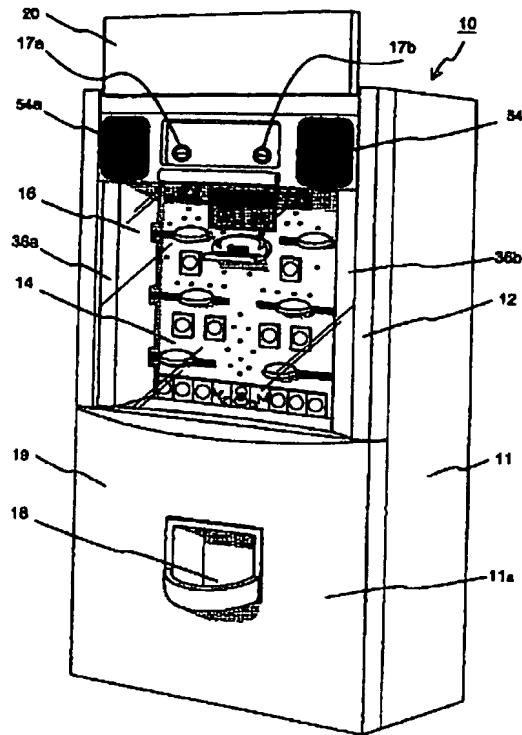
70 RAM

80 サーバー

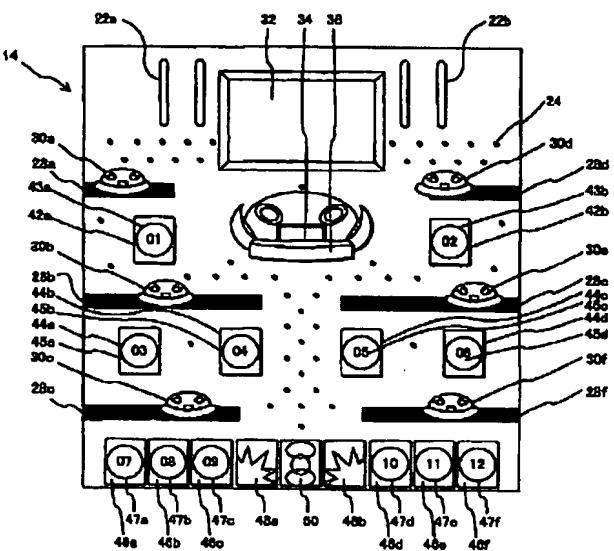
200 表示制御装置

40 N インターネット

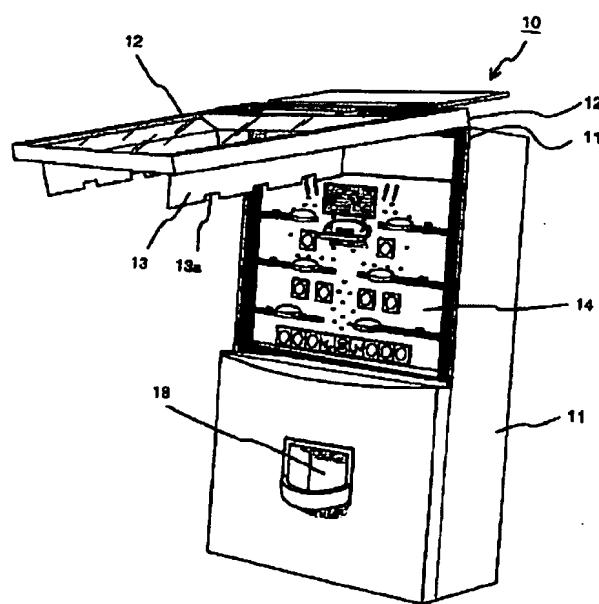
【図1】



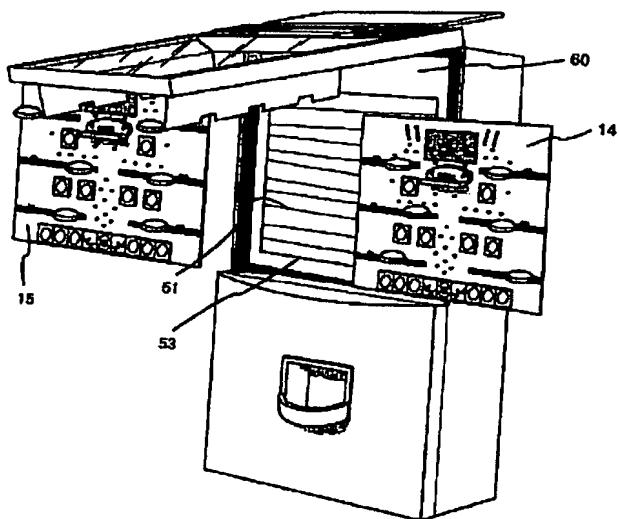
【図2】



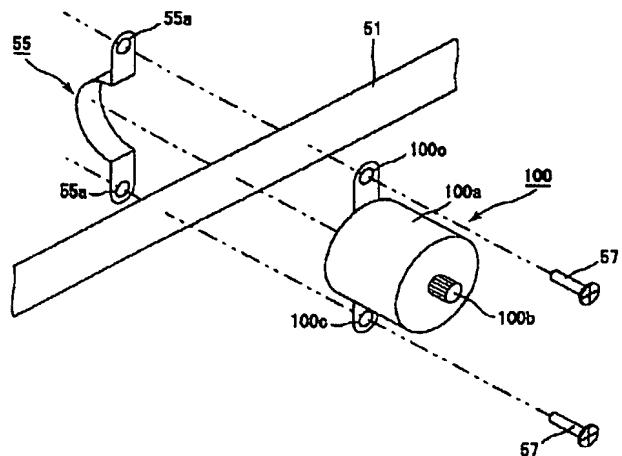
【図3】



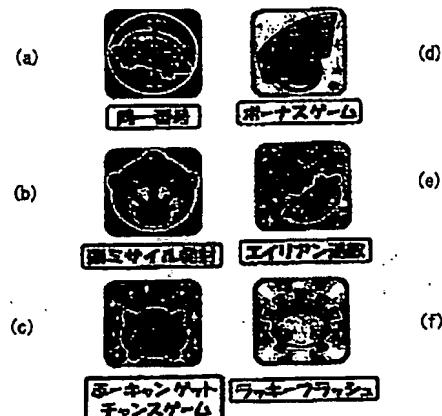
【図4】



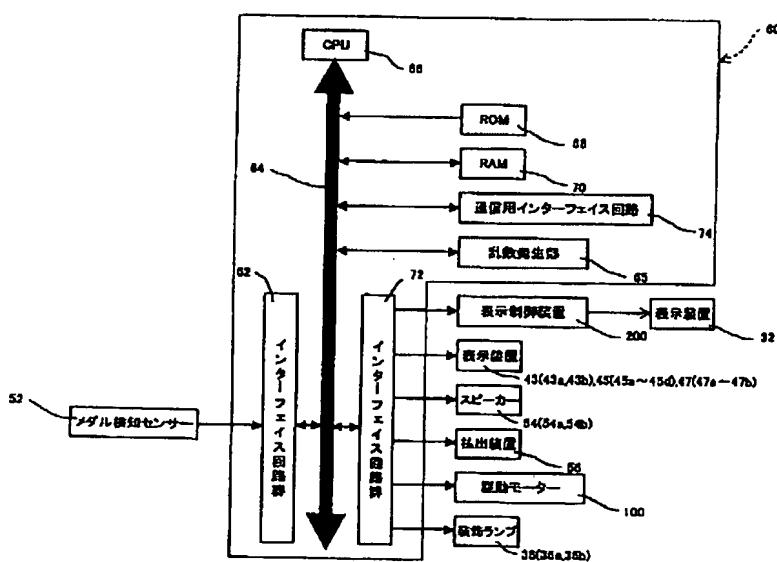
【図5】



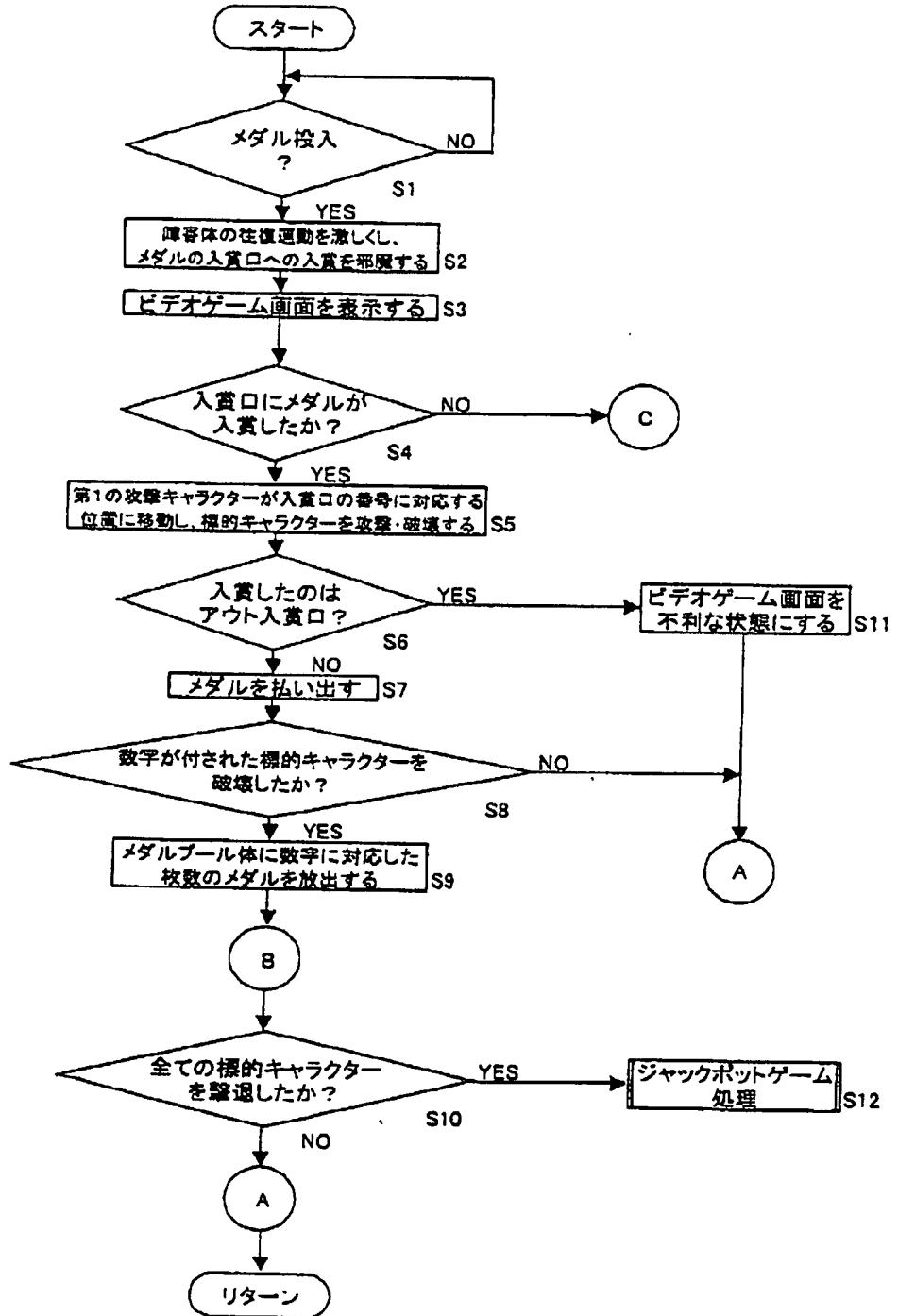
【図11】



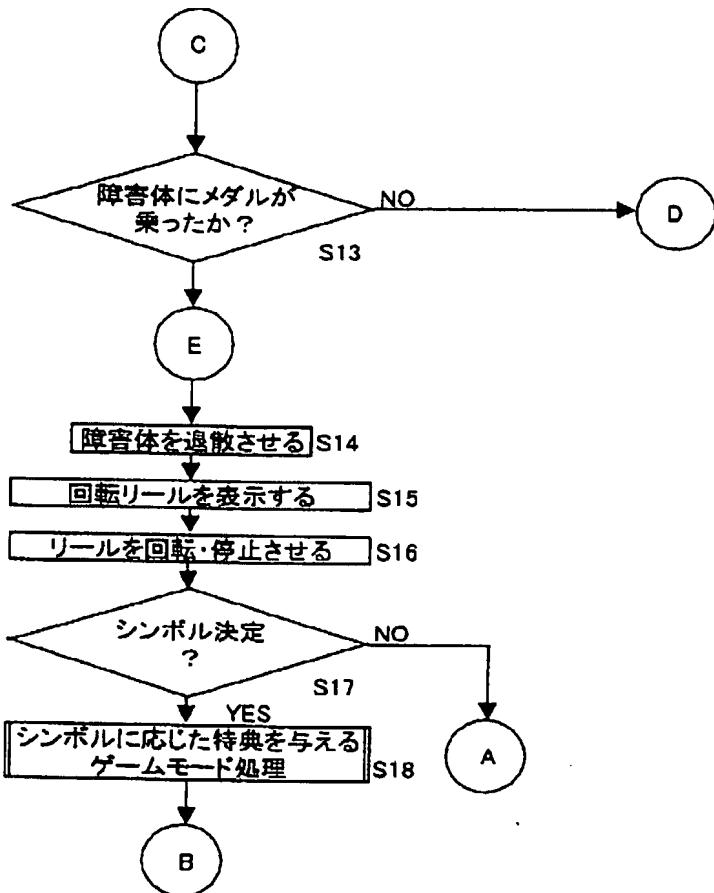
【図6】



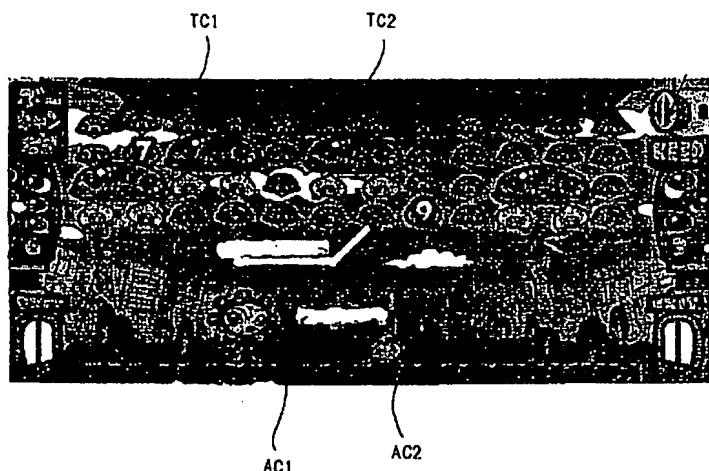
【図7】



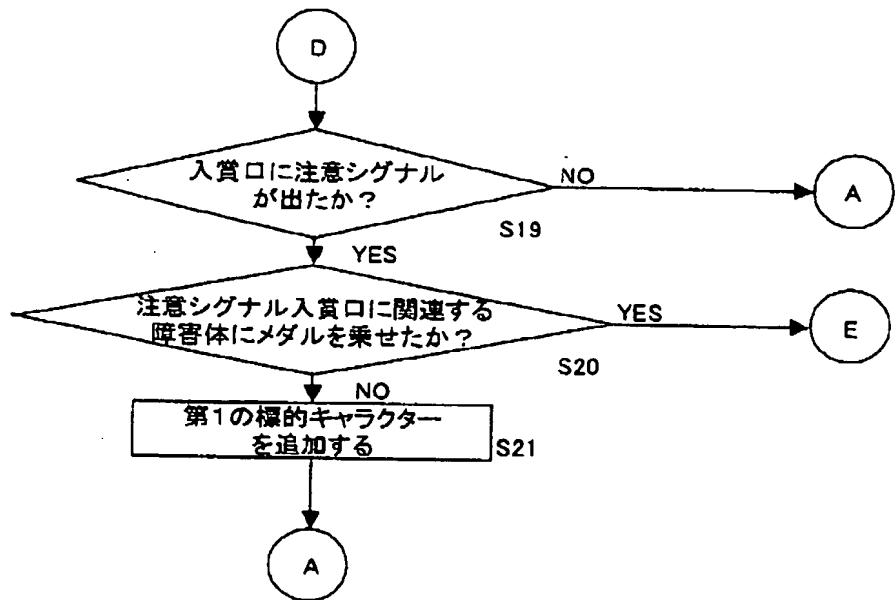
【図8】



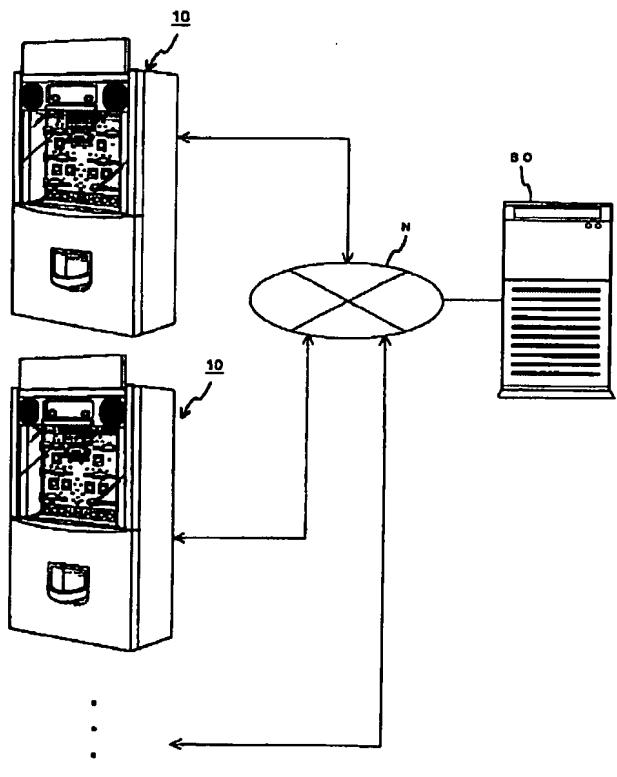
【図10】



【図9】



【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 林 健太郎
東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロ
ンティアビル